

4

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

Matematika

Konsep Dasar Peluang

2

9



Kelompok: _____

Nama Anggota:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Lembar Kerja Peserta Didik

Satuan Pendidikan: SMA Negeri 1 Jepara

Kelas : X

Materi Pokok : Peluang, Titik sampel, Ruang sampel, dan Kejadian

Alokasi Waktu : 30 menit

A. Capaian Pembelajaran

Murid mampu menjelaskan pengertian peluang, menentukan ruang sampel, titik sampel, dan kejadian dari suatu percobaan sederhana serta menerapkannya dengan kehidupan sehari-hari.

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui model Problem Based Learning (PBL) dengan metode diskusi dan preentasi kelompok, murid dapat

1. Menjelaskan pengertian peluang beserta konsep ruang sampel, titik sampel, dan kejadian dengan benar. (Mindful)
2. Menentukan ruang sampel, titik sampel, dan kejadian dari suatu percobaan. (Meaningful)
3. Mengaitkan konsep peluang dengan kejadian kehidupan sehari-hari. (Joyful)

C. Petunjuk Umum

1. Amati lembar kerja ini dengan seksama.
2. Gunakan waktu secara efisien.
3. Baca dan diskusikan dengan teman kelompokmu.
4. Bertanya kepada guru jika ada kesulitan dalam pengerjaan.
5. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

Fase 1 : Orientasi siswa pada masalah

Permasalahan 1

Perhatikan gambar di bawah ini!



Beberapa siswa sedang berdiskusi tentang peluang munculnya gambar atau angka ketika melempar uang logam. Ada yang berpendapat hasilnya harus bergantian, ada yang yakin peluangnya tetap 50:50, ada juga yang beranggapan kalau dilempar berkali-kali hasilnya pasti seimbang.

- Apakah benar hasil lemparan sebelumnya memengaruhi hasil berikutnya?
- Bagaimana cara menentukan ruang sampel dan titik sampel dari percobaan pelemparan uang logam?
- Bagaimana penerapan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari (misalnya undian, arisan, permainan tradisional)?

Fase 2: Mengorganisasi Murid untuk Belajar

Kegiatan 1

Buatlah kelompok dengan anggota 4-5 orang!

Fase 3: Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok

Kegiatan 2

Perhatikan percakapan beberapa siswa sedang berdiskusi tentang peluang munculnya gambar atau angka ketika melempar uang logam di atas. Diskusikan dengan teman kelompokmu mengenai pernyataan siswa,

- “Lemparan baru dapat gambar, maka berikutnya pasti angka.”
- “Jika sering dilempar, pasti setengah gambar setengah angka.”

Bagaimana pendapatmu mengenai pernyataan di atas? Apakah benar atau salah? Jelaskan alasannya berdasarkan konsep peluang.

.....

.....

.....

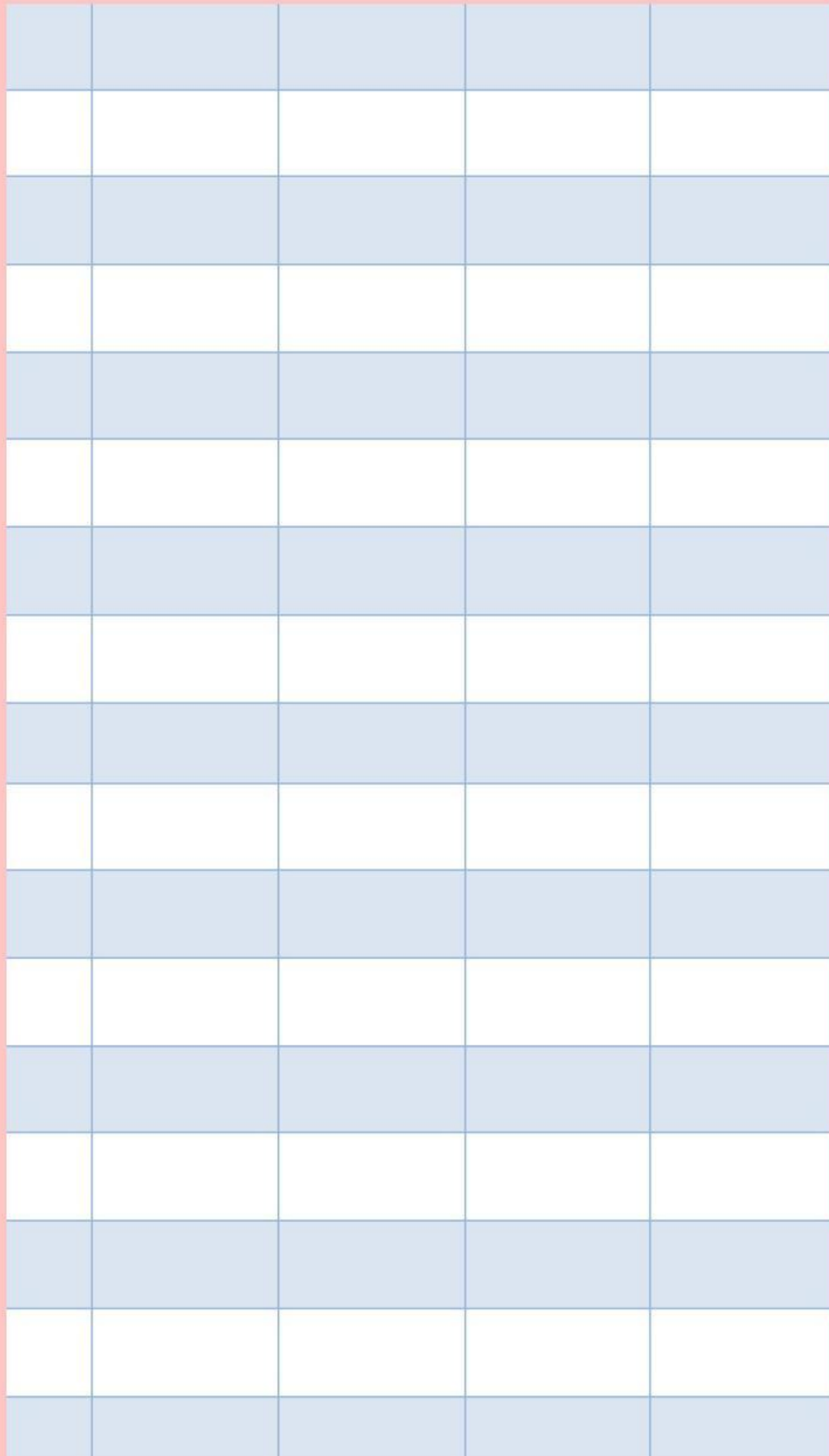
.....

.....

Kegiatan 2

1. Siapkan uang logam
2. Lemparkan sebanyak 20 kali
3. Catat hasil setiap lemparan dalam tabel berikut:

No.	Lemparan	Hasil (G/A)	Jumlah Gambar	Jumlah Angka



This image shows a decorative worksheet template. It features a large grid of 20 rows and 5 columns. The grid is divided into two alternating horizontal sections: the first 10 rows have light blue shaded cells, and the next 10 rows have white cells. To the right of the grid is a vertical red sidebar. The entire grid and sidebar are enclosed within a light blue rounded rectangle, which is itself set against a dark blue background. A white cloud-like shape is visible on the left edge of the light blue rectangle.

Tentukan peluang tidak munculnya sisi angka.



Tentukan peluang munculnya sisi gambar.



Tentukan ruang sampel jika koin dilempar 1 kali



Tentukan ruang sampel jika koin dilempar 5 kali



Tentukan kejadian muncul 2 angka saat 2 kali lempar



Tentukan kejadian muncul minimal 1 gambar saat 10 kali lempar



Fase 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

Kegiatan 4

Jika sudah menyelesaikan permasalahan di atas, sekarang waktunya bagi kalian untuk bertukar pikiran dengan kelompok yang lain melalui kegiatan presentasi.

Fase 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Kegiatan 5

Peserta didik dibantu dengan guru memverifikasi penyelesaian permasalahan di atas dengan tepat dan benar.

Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil suatu percobaan acak, seperti melempar koin dipengaruhi oleh hasil sebelumnya.

Sukses Selalu!!!